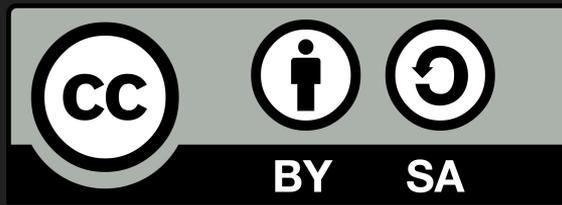


Introdução ao Design de Jogos Eletrônicos

Slides por:

Leonardo Tórtoro Pereira (leonardo.t.pereira13@gmail.com)
& Rafael Clerici (TEDJE - FoG - ICMC)



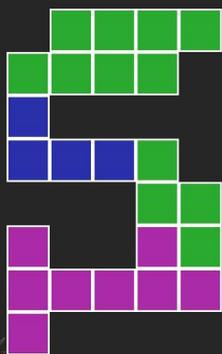
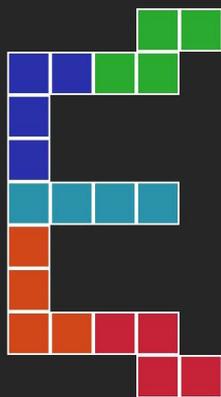
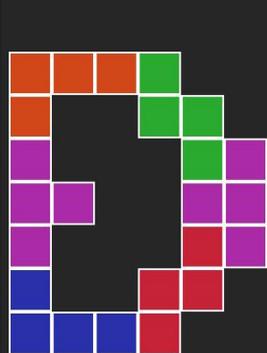
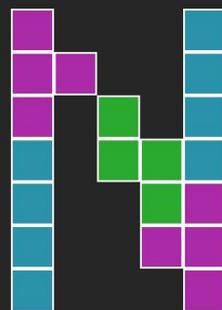
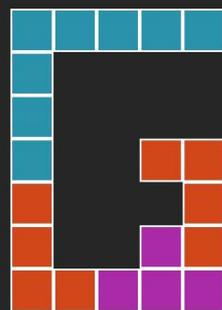
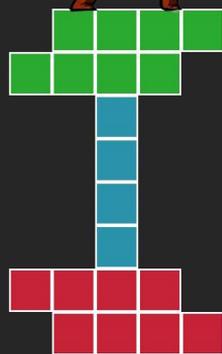
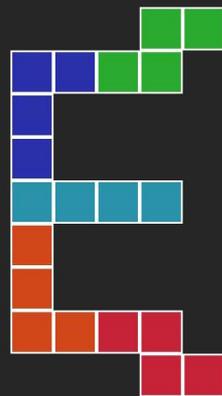
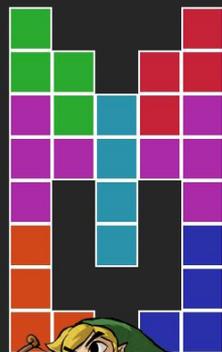
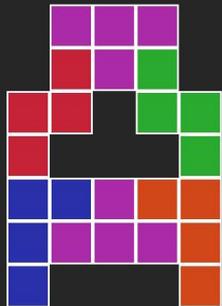
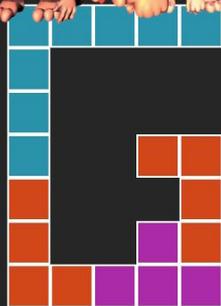


Este material é uma criação do
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-SA. Mais informações em:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>





O que é Game Design?

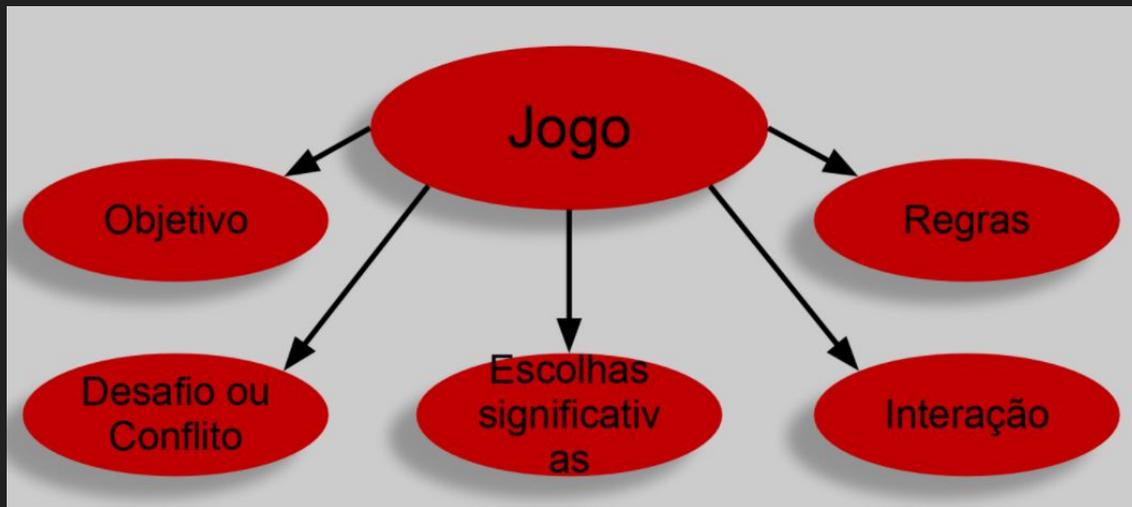




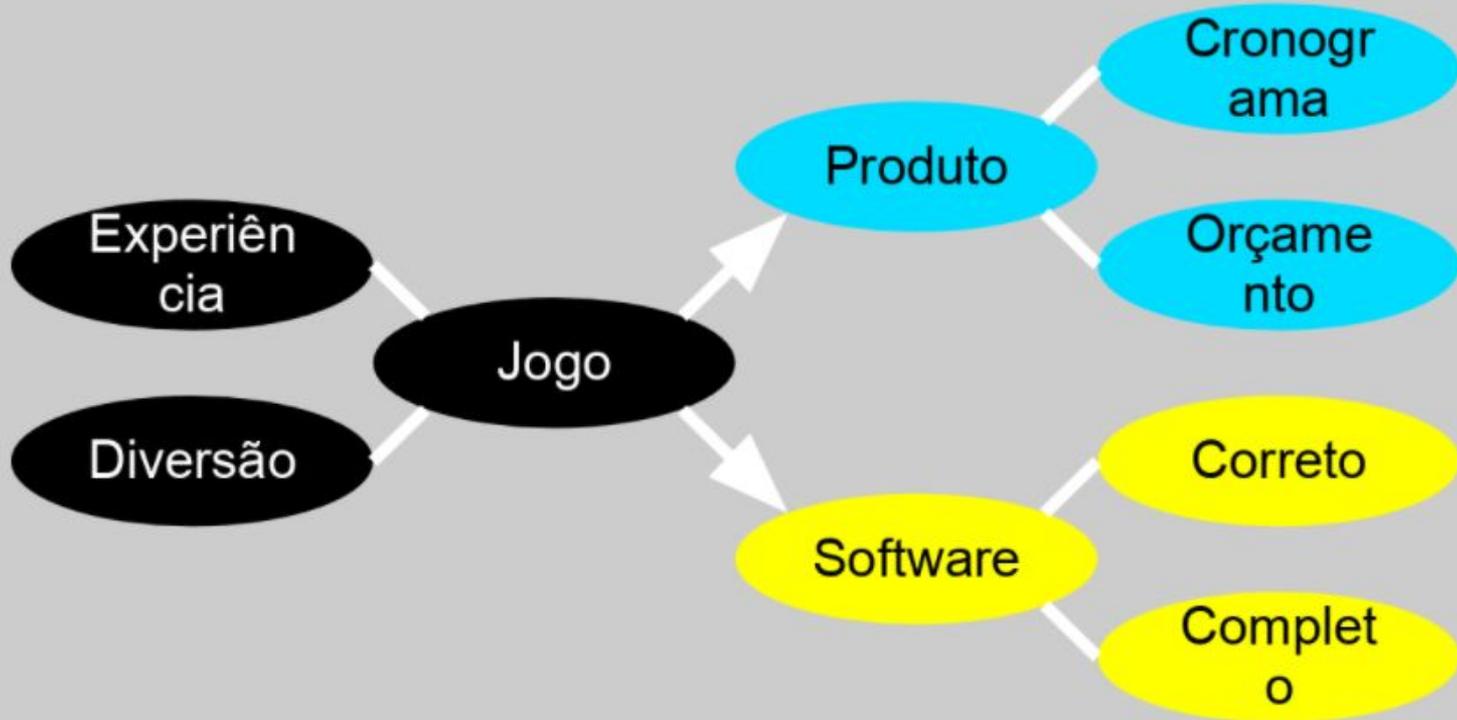
O que é um Game?

O que é games?

- Uma série de decisões interessantes.
- Uma série de processos que leva o jogador a um resultado.



O que é um Game?



Gameplay

Jornada!!!

Gameplay é o que acontece entre o início e o final de um game.

Vitória ou fracasso final!!



Gameplay

Componentes da diversão:

- receptividade
- expectativas
- seus gostos subjetivos
- “ingrediente X”.



Gameplay

Ótima experiência de gameplay - estado que o game designer deseja levar os jogadores em 70% a 80% do tempo de jogo.

Não é fácil.... possível!!



Game Design

→ O que torna um jogo bom?





Mega Man X - Capcom



Game Design

→ O que torna um jogo ruim?





Superman 64 - Titus Software



Game Design

- Trata-se de uma ferramenta que torna viável a criação de jogos por uma equipe.
- Não é um fim em si, mas uma ferramenta.
- Equipe diversificada!!!



Game Design

→ Criação e planejamento de

- Elementos
- Regras
- Dinâmicas
- Ideias
- Interações
- Enredo



Game Designer

- Equipe de designer
- Designer chefe cuida do cronograma para os designers do projeto, resolve problemas na reunião de chefes e delega tarefas para os outros designers.



Game Designer

- Participa do processo de desenvolvimento da idéia até a implementação.
- Determina o que um game ou parte dele faz.
- Documentar esse comportamento para implementação pela equipe de desenvolvimento.



Game Designer

- Realizam diferentes tarefas ao longo do desenvolvimento de um game.
- ◆ Escrever documentos de design.
- ◆ Jogar games de outras empresas e escreve análises dos concorrentes.
- ◆ Desenvolver conceitos de gameplay, criação de cenários e criação de protótipos do gameplay.



Ciclo de Desenvolvimento do Jogo

- Pré-produção
- Produção
- Pós-produção.

DESIGNER!!!!!!!!!!!!!!

Fundamental para fazer com que o game fique pronto no prazo.



Ciclo de Desenvolvimento do Jogo

- Pré-produção
 - ◆ Conceito do game
 - ◆ Brainstorms
 - ◆ Avaliação de outros games.

GAME DESIGNER!!!!!!!!!!!!!!

Fazer um brainstorming e desenvolver conceitos

Início dos documentos de design.



Ciclo de Desenvolvimento do Jogo

→ Produção

- ◆ Construção do game: modelos de personagens e níveis, implementação e revisão do código-fonte, marketing, testes

GAME DESIGNER!!!!!!!!!!!!!!

Roteiro do gameplay, avaliando-o em termos de diversão.
Supervisionar arte e programação para garantir a funcionalidade do game.



Ciclo de Desenvolvimento do Jogo

→ Pós-Produção

- ◆ Inicia após lançamento do jogo.
- ◆ Criação de conteúdo para patches.
- ◆ Avaliação da receptividade do jogo.

GAME DESIGNER!!!!!!!!!!!!!!

Acompanhar e tratar todo o impacto e retrabalho na fase de pós-produção.



Documentação



Documentação

→ Existem 4 documentos que ajudam a guiar a produção

1. *O one-sheet*

2. *O ten-pager*

3. *O beat-chart*

4. O documento de game design

- Média de 300 páginas
- Não existe um formato correto para cada documento



Documentação

→ A regra dos três

- Sempre dê três exemplos de algo
1. Dá uma ideia sobre o assunto ao leitor
 - Mas pode levá-lo na direção errada
 2. Oferece algo para comparar ou contrastar
 3. Pode complementar ou contrastar
 - Evita deixar exemplos binários ou forjados.



Mais Exemplos!

(Referências no Final)



One Sheet



One Sheet

- Visão geral do jogo
- Interessante, informativo e curto.
- Uma folha!



One Sheet

→ O que deve conter?

- Nome do jogo
- Para quais sistemas de jogos será lançado
- Idade dos jogadores alvo
- Classificação etária indicativa pretendida



One Sheet

→ O que deve conter? (cont.)

- Resumo da história do jogo, focada em *gameplay*
- Modos distintos de jogabilidade
- Argumentos-chave de venda
- Produtos Competitivos
 - Jogos semelhantes no mercado



Documentação

- Introduzir seu jogo a alguém que não o conhece
 - Promover o produto
- Destacar uma parte específica do jogo
 - Chamar a atenção de clientes em potencial
 - Material de referência para ser repassado
- Mensagem clara, focada e concisa



THE ANATOMY OF A KILLER ONE-SHEET

A CATCHY HEADLINE

Humans are emotional buyers and have short attention spans. Craft a strong headline that taps the emotions of your audience and entices them to read more!

STEP
01



STEP
02

ENGAGING CONTENT

Don't be boring. Standard business copy won't cut it. Be clear, concise, and focused, but write in a creative and captivating way.

POSITIVE TESTIMONIALS

Ask a former client, employer, or co-worker for a reference to include. These positive testimonials are a powerful credibility-booster!

STEP
03



STEP
04

PROFESSIONAL DESIGN

Design can make or break your one-sheet - don't skip it! The design should be simple and should represent your brand while showcasing your content.



CLEAR CALL TO ACTION

Be specific and direct with what you want your reader to do after reading your one-sheet. Offer them something of value if they call, email, etc.

STEP
05



Amanda Washburn
517-525-5089
amanda@roughdraftsolutions.com
www.roughdraftsolutions.com



Anatomia de um One-Sheet Genérico.

<http://www.roughdraftsolutions.com/blog/2016/2/9/how-to-create-a-killer-one-sheet>



Documentação

→ Onde fazer?

- Google Docs (Word, etc.)
- Google Drawings
- Adobe Photoshop (Krita, Gimp, etc.)
- Google Presentation (Power Point, etc.)



TobiKomi

PRESENTS

FIX IT FELIX JR.

YOU CAN FIX IT!!!



Help Felix scale the building, repairing the windows that Ralph destroys. The Nicelanders in the apartment high-rise leave pies to cool and Felix grabs them as he ascends the giant building for extra points, power ups and medals. Get to the top to advance to the next level and watch The Nicelanders throw Ralph off the roof.



FEATURING
WRECK-IT RALPH



FIX IT FELIX, JR.

Control Felix and work your way up the building fixing broken windows with your magic hammer.



WRECK-IT RALPH

Ralph uses his super-sized fists to throw bricks at Felix and wreck everything.



THE NICELANDERS

These residents of the apartment building get their home destroyed by Wreck-It Ralph on a daily basis.



POWER-UP PIES

Keep an eye out for The Nicelanders' special pies for points and Power-ups.



COLLECT MEDALS

Repair broken windows and collect medals, the more medals, the more fun.

SPECIFICATIONS

Height: 68"
Length: 24"
Width: 33"
Weight: 307 lbs.
Monitor: 19" color raster
Power Consumption: 250 watts

PRINTED IN THE U.S.A.

One-Sheet Fix It Felix JR.

<http://nerdreactor.com/wp-content/uploads/2012/10/wreck-it-ralph-ad.jpeg>



Ten Pager



Ten Pager

→ *Ten-pager*

- Deve dar o entendimento necessário sobre o jogo
- Página 1 : Título
- Página 2 : Resumo
- Página 3 : Personagem
- Página 4 : Jogabilidade
- Página 5 : Mundo do jogo



Ten Pager

→ *Ten-pager*

- Página 6 : Experiência do jogo
- Página 7 : Mecânicas
- Página 8 : Inimigos
- Página 9 : *Cutscenes*
- Página 10 : Materiais bônus



Ten Pager

- Entendimento rápido do básico do produto final, sem os mínimos detalhes
- Mostrar o projeto para quem irá financiar seu jogo
- Relevante porém “agradável de ler”
- Pode ser feito em diversas ferramentas
 - Escolha a que você conseguir melhores resultados



Ten Pager

- 10 páginas é um guideline. Pode ter mais ou menos
 - Deve ser sucinto mas deve passar toda a informação básica!



Fontes e Exemplos

https://drive.google.com/drive/folders/1emBP11d8_6cX3zrPUXDdQAqNEBtahVyK?usp=sharing

<https://immersiongame.files.wordpress.com/2012/12/immersiongdd-10page.pdf>



Bibliografia

Bibliografia básica

1. Rogers, Scott. Level Up - Um Guia para o Design de Grandes Jogos. Blucher, 1ª Ed.
2. Chandler, H. M. Manual de Produção de Jogos Digitais. Bookman, 2ª ed, 2012.
3. <http://robertfrench.ca/downloads/Game-Design-Workshop-2015.pdf>
 - a. Slides 33 a 49



Bibliografia

One-Sheet

1. <http://www.roughdraftsolutions.com/blog/2016/2/9/how-to-create-a-killer-one-sheet>
2. <https://kopywritingcourse.com/one-pager-examples/>
3. <http://www.gamedesigncenter.org/one-page-proposal>
4. <http://nerdreactor.com/wp-content/uploads/2012/10/wreck-it-ralph-ad.jpeg>
5. <http://gamedev.uconn.edu/wp-content/uploads/2013/09/PULPOneSheet.pdf>
6. <https://www.safaribooksonline.com/library/view/level-up-the/9780470688670/figs/UBC0102.png>
7. <https://www.safaribooksonline.com/library/view/level-up-the/9780470688670/figs/UBC0101.png>
8. <http://news.tokunation.com/wp-content/uploads/sites/5/2015/01/Power-Rangers-Unite-One-Sheet-page-0.jpg>
9. https://inspirationtopublication.files.wordpress.com/2010/10/sales_sheet_template-jam-v2.jpg
10. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/5a/12/76/5a1276f441ab72f8b6d127c2925a8a5f.jpg>
11. <http://www.retrogamingaus.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/09/Rampage-2-Universal-Tour-One-Sheet.jpg>

